MANCHESTER UNITED

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

CASSETTE (TODOS).—Inserta cassette. En 48 K teclea "LOAD" y presiona ENTER. En 128 K utiliza el cargador de cassette como es usual, siguiendo cualquier información en pantalla. En disco, inserta disco. Presiona RESET. Presiona RETURN cuando aparezca el menú. Sigue las instrucciones en pantalla.
COMMODORE 64.—Inserta el cassette. Presiona SHIFT RUN/STOP. Sigue las instrucciones en pantalla.
AMSTRAD.—En disco, inserta el disco y teclea ICPM. Presiona Return. Sigue las instrucciones en pantalla.
En cassette, inserta el cassette. Presiona control y ENTER al mismo tiempo. Sigue las instrucciones en pantalla.
MSX.—BLOAD "CAS:",R. Sigue las instrucciones en pantalla.

IBM-PC COMPATIBLES.—Pasar a dispositivo A: MUFC; presiona RETURN.

AMIGA & ST

Encender el computador e insertar el disco de Control en el dispositivo de disco y seguir las instrucciones en pantalla para el intercambio de discos. Este producto da sustento a todos los dispositivos externos.
Cuando se carga el juego, la pantalla se llena de iconos animados. Si se posiciona el cursor sobre cualquiera de estos íconos y se presiona dos veces el botón de la izquierda en el "mouse", se selecciona la sección que el ícono representa.

TEAM SQUAD (FORMACION DEL EQUIPO)



Proporciona detalles acerca de la formación actual disponible para la primera división de United. Los jugadores no disponibles ya sea debido a una lesión o una suspensión no aparecen en esta sección.

Si se coloca el cursor sobre los nombres de los jugadores y se presiona una vez el botón izquierdo del "mouse", aparecen en pantalla los detalles de los mismos, incluyendo también su clasificación. Tal clasificación se funda en los archivos del computador referentes a las cualidades de cada jugador, según dieciséis categorías, los cuales son luego convertidos en la clasificación del jugador con respecto a su posición efectiva en el equipo. Tales clasificaciones cambian durante la temporada según las lesiones, estado físico y resultados, al igual que debido al buen uso del entrenamiento.

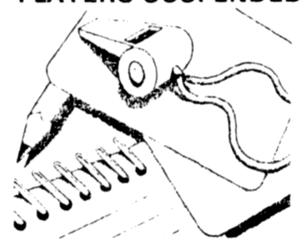
La temporada comienza con un equipo en perfecto estado físico y sin jugadores suspendidos, un lujo que muy pocos directores técnicos se pueden dar en la actualidad.

PLAYERS INJURED (JUGADORES LESIONADOS)



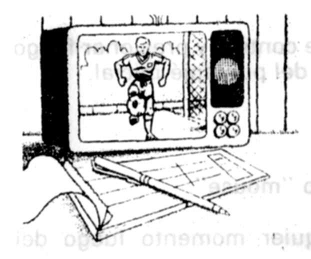
Esta sección incluye a los jugadores que no están disponibles para la selección a causa de lesiones. También contiene detalles de las lesiones y la cantidad de semanas que el jugador permanecerá inactivo. Sin embargo, una vez que el jugador puede volver a seleccionarse, tal vez necesite una fuerte dosis de entrenamiento para recuperar el estado físico para un partido, en especial luego de una lesión de seriedad.

PLAYERS SUSPENDED (JUGADORES SUSPENDIDOS)



Aquí se incluye una lista de los jugadores suspendidos, si los hay, junto con los períodos de suspensión de cada uno.

TRANSFERS (TRANSFERENCIAS)



Esta sección permite la compra y venta de jugadores a fin de mejorar el equipo.

Compra de un jugador:

Para tratar de comprar un jugador se debe colocar el cursor sobre el ícono de cifras y presionar el botón izquierdo del "mouse" dos veces. Luego se puede seleccionar ver la lista de jugadores disponibles para transferencia, o bien buscar un jugador.

La lista de transferencias es la lista circulada al corriente por los clubes, que incluye los jugadores disponibles para transferencia. Tal información se circula a todos los clubes, no sólo a United. el jugador cuenta con una evaluación por parte del club, en base a su clasificación efectiva como jugador. Si se desea comprar un jugador por el precio de venta, sólo basta seleccionar la opción de compra en la forma usual. Si se desea hacer una oferta por un jugador, se puede ajustar el precio de la oferta subiendo o bajando la evaluación de los jugadores en decenas de miles, mediante el uso del cursor del "mouse".

Una vez realizada la oferta, se obtiene la decisión del club.

Si se logra comprar el jugador, éste es incluido de inmediato en la formación de la primera división.

Si se prefiere buscar un jugador, el computador exhibe una lista de los potenciales jugadores para la compra. En este caso el precio del jugador será mayor, dado que el club no estará tan dispuesto a venderlo.



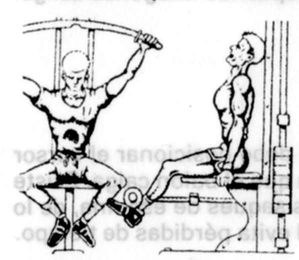
Venta de un jugador:

Para vender un jugador se debe presionar la tecla cuando el cursor se encuentre sobre el ícono del jugador que parte. Luego se puede indicar cuál es el jugador que se desea colocar en la lista de transferencias. Una vez que el jugador está en la lista, los demás clubes pueden efectuar sus ofertas.



Si otro club se encuentra interesado en uno de sus jugadores, esté incluido en la lista de transferencias o no, se exhibirá el ícono de un presidente de club con un maletín lleno de dinero. Si se presiona la tecla con el cursor sobre este ícono, el presidente hará una oferta por un jugador. Se puede elegir aceptarla, rechazarla, o, si así se desea, insultar al presidente por la irrisoria oferta, a su juicio, que le acaba de hacer.
La venta de jugadores genera fondos que ayudan a mejorar el equipo en otras áreas, o a conseguir un reemplazo.

TRAINING (ENTRENAMIENTO)



El entrenamiento tiene lugar en los días entre partido y partido, y sigue un programa fijo. En su calidad de director técnico puede alterar el programa de entrenamiento de todos o cualquiera de los jugadores según sus necesidades.
A cada jugador se le asigna entrenamiento para ciertos aspectos de su juego, y puede entrenar en uno de cuatro aspectos cada semana. El director técnico puede cambiar el contenido o el énfasis del entrenamiento para cada jugador. Durante el transcurso de la temporada también varían las necesidades de entrenamiento de los jugadores, a medida que varía su estado físico y forma con los resultados.
Cada temporada tiene un efecto positivo en las cualidades de los jugadores, lo cual está diseñado de forma tal que al final de la temporada se puedan apreciar los beneficios en la calificación de los jugadores. Sin embargo, en ciertas circunstancias el entrenamiento puede tener un efecto negativo, tanto en el estado físico como en la moral del jugador.
Un duro entrenamiento también incrementa el riesgo de lesiones durante el mismo.
El entrenamiento requiere equilibrio y programación. Si es poco, los jugadores pierden su estado físico y forma. Si es demasiado, los jugadores se cansan y son propensos a lesiones.

DISC OPTIONS (OPCIONES DE DISCO)



Esta sección permite almacenar temporadas, parcialmente, finalizadas en discos con formato, y también incluye un opción para dar formato a discos, lo cual se logra, siguiendo las instrucciones en pantalla, luego de haber seleccionado la opción SAVE/LOAD/FORMAT del caso.

El ícono central representado por un Signo de Interrogación permite ajustar los parámetros del juego.

Fijación del tiempo de juego.—Permite al jugador fijar el período de duración del juego desde la galería entre 10 y 90 minutos, con graduaciones de 10 minutos.

Cambio de idioma.—Permite al jugador elegir el idioma en que se presenta el juego. A falta de selección la opción básica es el idioma inglés.

Cambio de nombre del Director Técnico.—La opción por omisión es, por supuesto, Alex Ferguson, pero se puede cambiar el nombre del director técnico por cualquiera que se desee.

Definición de teclas para palanca de mando.—Permite seleccionar las propias teclas para controlar la sección de arcade del juego.

Cambio de nombre de los jugadores.—Permite cambiar los nombres de los jugadores dentro del equipo de United, pero no su clasificación, para permitirle a usted jugar en el mismo equipo que Bryan Robson.

Fijación de nivel de dificultad.—Esta singular facilidad le permite seleccionar el grado de calidad con el cual el computador va a jugar, ya sea como United, sus contrincantes, o ambos. Esto le permitirá jugar contra el computador en diversos niveles, hasta que pueda ganarle al 100 por 100, momento en el cual se puede reducir la propia eficiencia.

Cambio de tipo de juego.—Permite elegir entre un total simulacro de dirección técnica, o un simple juego desde la galería.

Fijación del mapa de teclas.—Fija el mapa de teclas para el computador, en base a la banderilla elegida.

PROGRESS CHART (TABLA DE PROGRESO)



Uno puede mantenerse atento a los resultados y las tablas, al igual que respecto de la propia popularidad, a través del períodico Daily Sport. Para bien o para mal, siempre primero en las noticias.

THE MATCHBALL (EL BALON)



Esto lo lleva a la sección de día del encuentro. en este momento también se pueden revisar las tablas de posiciones de las ligas y la lista de fechas de competición, lo cual puede afectar la selección del equipo, y permite ver el desempeño actual de los oponentes.
Se puede cambiar el nombre de cualquier cuadro dentro de la División por el del equipo de preferencia. Tal equipo quedará automáticamente incluido en la lista de fechas competitivas.
En caso de que Manchester United proceda hasta las últimas etapas competitivas de la Copa, el sorteo para los partidos de la Copa será exhibido en pantalla "en vivo" para que usted pueda verlo.

MATCHDAY SECTION (SECCION DEL DIA DEL ENCUENTRO)



Una vez que se ha decidido proceder con el siguiente partido, allí comienza la verdadera labor del director técnico. En primer lugar, debe decidir la formación y estructura del equipo.

Formación

Para seleccionar la formación, presionar la tecla con el cursor sobre el número que representa su elección de una de las siguientes formaciones:

4-4-2
4-3-3
4-2-4
1-3-3-3
2-3-5

Una vez seleccionada la formación, en la cartelera aparecerá una lista de los jugadores disponibles, y se le pedirá que seleccione el equipo presionando la tecla, con el cursor sobre el nombre del jugador.

Una vez finalizado el encuentro, el computador actualiza, tanto la lista de fechas competitivas y la tabla de la liga, junto con los demás resultados de la fecha. Además, el Daily Sport dará la opinión de la prensa sobre el resultado o el desempeño durante la temporada, en un forma típicamente sensacionalista.

Finalizado el partido, el director técnico retorna a la sección de Dirección técnica del juego, donde puede verificar el desempeño del equipo en la liga, o la salud de su equipo. Todos los jugadores lesionados durante el partido estarán incluidos en la lista de lesionados, y también lo estarán todos los jugadores sancionados con suspensión, a través de tarjetas rojas o amarillas.

El director técnico podrá comenzar otra vez el proceso de refuerzo de su equipo y ajuste del programa de entrenamiento de los jugadores.

Durante la temporada, el director técnico tal vez quiera almacenar el progreso hasta la fecha, a fin de poder regresar a esta posición más adelante. Esto puede lograrse presionando la tecla con el cursor sobre el ícono de disco, con lo cual se obtiene acceso a la sección del juego que le permite dar formato a un disco para almacenar su posición. Una vez que lo hay hecho, se puede borrar o cargar una posición previamente almacenada. Para ejecutar cualquiera de estas operaciones, el director técnico sólo deberá seleccionar el icono de disco apropiado y seguir las instrucciones en pantalla.

ALMACENAR

ARCADE SECTION (SECCION DE ARCADE)

Al entrar a la sección de Arcade usted se encontrará en el modo de espectador. Para pasar al modo de juego usar la palanca del control luego del puntapié inicial.

En el modo de espectador el computador juega el partido de forma, tal que usted pueda mirar y sufrir como un verdadero director técnico. Los jugadores seguirán sus instrucciones en la mejor manera que su capacidad les permita.

En el modo de juego, el director técnico controla el equipo, ya sea a través de la palanca de control, o del teclado.

El jugador que se encuentre más cerca del balón está indicado en pantalla mediante cuatro flechas que los señalan. Esto cambia a medida que el balón se mueve por todo el campo de juego. Al mover la palanca de control el jugador señalado por las flechas se mueve en la dirección elegida.

Una vez en posesión del balón, el jugador puede salir corriendo con el balón, utilizando el método mencionado en el párrafo anterior, o bien golpearlo, ya sea para efectuar un pase o un disparo al arco. El balón se patea en la dirección que el jugador mira, presionando el botón de disparo, y el período durante el cual se mantiene presionado este botón determina la potencia del puntapié. Una presión rápida hace rodar el balón por el campo con un potencia considerable. Dos presiones rápidas levantan el balón en el aire con una potencia considerable. Si se lo mantiene presionado, la potencia del puntapié depende del tiempo en que así se lo mantenga. Si se presiona el botón de disparo otra vez, el balón se levanta en el aire, de lo contrario, rueda sobre el campo.

Cuando el jugador no se encuentra en posesión del balón, puede intentar conseguirlo interceptando al oponente mientras éste corre con el balón. Se puede ejecutar un ataque de costado, presionando el botón de disparo.

Si se marca un gol, la pantalla de vídeo del estadio repite las imágenes del gol para el público.

CORNERS (TIROS DE ESQUINA)

Para los saques de esquina en el modo de juego se debe posicionar el cursor que aparece en pantalla, en el lugar donde se desea que el balón caiga. Existe un estricto límite de tiempo permitido para jugar los saques de esquina, de lo contrario, el computador los juega por usted, lo cual evita pérdidas de tiempo.

FREE KICKS (TIROS LIBRES)

Para los tiros libres en el modo de juego, se debe posicionar el cursor que aparece en pantalla, en el lugar donde se desea que el balón caiga. Existe un estricto límite de tiempo permitido para jugar los tiros libres, de lo contrario, el computador los juega por usted, lo cual evita pérdidas de tiempo.

PENALTIES

Si se la otorgado un penal, mover la palanca de control en la dirección que se desea el balón tome, visto desde detrás del jugador que patea el penal. Presionar el botón de disparo para patear.

Si el penal es en contra de Manchester United mantener la palanca de control en la dirección en la que se desea el portero salte, visto desde detrás del portero. Una vez pateado el balón no se puede cambiar la dirección.

La temporada puede jugarse con cualquier combinación de partidos en modo Espectador o en modo de Juego, en la forma que usted lo desee.

MODO PARA DOS JUGADORES AMIGA Y ATARI ST

Reemplazar el "mouse" por la segunda palanca de control, y presionar fuego para entrar al juego en cualquier momento juego del puntapié inicial.

VERSION PC

Jugador 1 (MUFC) — Utilizar palanca de control o "mouse".
Jugador 2 — Utilizar teclado.

Presionar fuego para entrar al juego en cualquier momento luego del puntapié inicial.

Los PC compatibles que no dan soporte ni a la palanca de control ni al "mouse" sólo pueden utilizarse en el Modo para Jugador Unico y a través del teclado.

Presionar F1 para música conectada/desconectada.

En los computadores personales compatibles sin palanca de mando o "mouse", las teclas básicas son las teclas del cursor y la barra para espacios se utiliza para hacer fuego.

Para almacenar el juego en una versión para computador personal insertar un disco virgen ya con formato, y seguir las intrucciones en pantalla.

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95